

**PENGEMBANGAN METODE
PERMAINAN GAMBAR
PESAN BERANTAI PADA ANAK
USIA DINI**

RISMAWATI MS

161051402020

Pendidikan Anak Usia Dini
Program Pasca Sarjana Universitas
Negeri Makassar
rismawatims2@gmail.com

ABSTRAK

RISMAWATI MS. 2018.

Pengembangan Metode Permainan Gambar Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini. Tesis. Program Studi Administrasi Pendidikan Kekhususan PAUD Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Makassar. Pembimbing I Sulaiman Samad dan Pembimbing II Rusmayadi.

Pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini Penelitian ini bertujuan (1) Untuk mengetahui gambaran kebutuhan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar, (2) Untuk mengetahui proses pengembangan yang digunakan dalam metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar, (3) Untuk mengetahui hasil pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar. Jenis penelitian yang digunakan adalah research and development dengan desain penelitian model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan angket. Subjek penelitian sebanyak 20 orang anak didik yang berusia 5-6 tahun dan 1 orang guru.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis penelitian menunjukkan bahwa (1) Tingkat kebutuhan pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini khususnya di taman kanak-kanak kelompok B sangat dibutuhkan dalam untuk meningkatkan aspek sosial anak berupa kerjasama, antri menunggu giliran, mematuhi aturan bermain dan berkomunikasi dengan baik, (2) Desain pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini terdiri pengembangan metode bermain, format penilaian dan menghasilkan buku panduan yang memuat RPPM, RPPH, dan contoh media bermain.(3) Dari Pengembangan metode permainan gambar pesan berantai di taman kanak-kanak kelompok B maka darihasil analisis angket respon guru menunjukkan respon guru sangat positif dan hasil analisis penilaian perkembangan permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini mencapai tingkat perkembangan dengankategori tinggi.

PENDAHULUAN

Pendidikan anak Taman Kanak-kanak (TK) pada masa ini bertumpu pada pembelajaran yang menyenangkan pada anak.Beberapa metode yang dipergunakan seperti ceramah, diskusi kelompok, simulasi/bermain peran, kunjungan lapangan, dan praktek. Pada metode ceramah, dipergunakan saat akan mengawali kegiatan dengan memberikan bimbingan kepada anak didik dan diharapkan anak didik memiliki tingkat pemahaman dengan mendengarkan dengan baik. Metode diskusi kelompok, dapat menumbuhkan

sikap logis anak, keberanian, dan menumbuhkan kemampuan mengemukakan pendapat tapi sering didominasi oleh anak didik yang pandai dan senang berbicara. Metode simulasi (permainan)/bermain peran, mendorong partisipasi anak didik, meningkatkan daya cipta dan imajinasi anak didik dengan menyampingkan anggapan bahwa hanya sekedar permainan. Metode kunjungan lapangan, anak didik mendapatkan pengalaman yang berguna bagi perkembangan kepribadiannya dengan objek yang tepat. Metode praktek, keterlibatan anak didik lebih besar menumbuhkan sikap terampil dan cakap serta percaya diri dan tentunya dengan penyediaan peralatan dan persiapan yang baik.

Salah satu bentuk untuk mengeksplorasi anak usia dini yang peneliti akan lakukan adalah permainan gambar pesan berantai dimana anak bisa bersosialisasi, mendapatkan rasa kepuasan, berimajinasi, mendapatkan latihan mengenal aturan bermain, larangan, kejujuran serta loyal dalam bermain. Permainan gambar pesan berantai ini memerlukan partisipasi, bantuan dan dukungan baik dari guru sebagai inspiratif di sekolah maupun saat mereka melakukan diluar lingkungan sekolah karena tentu mereka belum dapat mengetahui cara mengatur atau mengarahkan permainan tersebut. Bermain gambar pesan berantai juga diharapkan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini karena dengan suasana belajar yang menyenangkan membuat anak akan lebih aktif dan merasa nyaman sehingga anak mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Permainan pesan berantai atau bisik berantai merupakan permainan

tradisional dan menasional yang dilakukan oleh anak-anak Indonesia. Permainan ini bisa dimainkan oleh beberapa anak dengan membagi anak menjadi beberapa kelompok dengan jumlah anggota yang sama dalam setiap kelompoknya, kemudian anak akan menyampaikan pesan kepada teman kelompoknya secara berurutan dan yang paling terakhir mendapatkan pesan harus menyampaikan kepada guru atau kepada teman kelompok lain. Dalam permainan pesan berantai ini yang menjadi pembedanya adalah pesan yang disampaikan tidak hanya dengan kata-kata namun diawali dengan sebuah gambar agar anak dapat lebih mudah dalam memahami pesan tersebut.

Beberapa sekolah Taman Kanak-kanak (TK) sudah menggunakan permainan pesan berantai sebagai stimulasi dalam proses pembelajaran dan perkembangan anak. Berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar, tanggal 28 April 2018 menunjukkan bahwa permainan pesan berantai sudah dilakukan tanpa menggunakan pedoman, yang berarti bahwa guru melakukan permainan pesan berantai secara spontan. Hasil wawancara peneliti dengan guru kelompok B menyatakan bahwa permainan pesan berantai yang dilakukan untuk perkembangan aspek bahasa dan kepekaan anak dalam mendengarkan apa yang diucapkan temannya, dan penggunaan media gambar dilakukan guru saat pembelajaran secara kelompok dengan mempersilahkan anak mengamati gambar dan menyebutkan maksud dan arti gambar tersebut. Berdasarkan hasil wawancara kepala sekolah dan guru kelompok B membenarkan bahwa pada prinsipnya di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II

Perumnas Makassar, kegiatan permainan pesan berantai dimainkan dengan materi sederhana dan belum mendapatkan hasil yang maksimal, juga dalam pelaksanaannya belum menggunakan panduan permainan pesan berantai yang terstruktur dan sistematis yang dapat menjadi acuan dalam bermain pesan berantai yang diharapkan menarik dan menumbuhkan minat anak dalam bermain. Permainan dilakukan untuk menunjang semua aspek perkembangan anak, diantara aspek tersebut adalah aspek perkembangan agama dan moral, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa, aspek perkembangan seni dan aspek perkembangan sosial emosional. Dan aspek yang terakhir menjadi aspek perkembangan yang menjadi dasar perkembangan anak pada permainan pesan berantai yang sepenuhnya menjadi tanggung jawab guru kelas dalam mengelola permainan walaupun belum memiliki buku panduan sebagai prosedur pelaksanaan permainan pesan berantai tersebut.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut menunjukkan bahwa perlunya buku panduan bagi guru dalam melaksanakan permainan pesan berantai sehingga permainan menjadi lebih menarik, maksimal dan mendapatkan suatu permainan yang lebih bagus hasilnya. Meskipun demikian penelitian tentang permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini sudah banyak dilakukan.

Rahmawati (2013) dalam penelitiannya yang berjudul Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Kartu Pesan Berantai Di PAUD Melati Kota Padang mengungkapkan bahwa permainan pesan

berantai di PAUD Melati Kecamatan Padang Barat mengungkapkan bahwa permainan pesan berantai dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam mengikuti tiga perintah sekaligus, dapat menyebutkan perbedaan suatu benda dan meningkatkan kemampuan berbahasa anak dalam menjawab pertanyaan “kapan”. Disarankan agar guru lebih kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran sehingga anak lebih bersemangat dalam belajar.

Hasil penelitian dan jurnal diatas menunjukkan bahwa apapun aspek yang dihasilkan dari permainan baik itu permainan bebas yang dipilih oleh anak maupun permainan terpimpin yang telah dipersiapkan oleh guru khususnya permainan gambar pesan berantai memerlukan buku panduan dalam pelaksanaan permainan agar lebih terarah, menarik dan mendapatkan hasil yang lebih bagus.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti melakukan kajian untuk penelitian dan mengembangkan desain permainan pesan berantai yang dapat digunakan di Taman Kanak-kanak dengan judul **“Pengembangan Metode Permainan Gambar Pesan Berantai Pada Anak Usia Dini”** sebagai upaya untuk mengetahui lebih jauh dan lebih baik bermain pesan berantai.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya dirumuskan masalah penelitian ini :

1. Bagaimana gambaran kebutuhan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar?

2. Bagaimana proses pengembangan yang digunakan dalam metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar?
3. Bagaimana hasil pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar?

Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan diatas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui gambaran kebutuhan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan yang digunakan dalam metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar.
3. Untuk mengetahui hasil pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar.

Spesifikasi Produk

Berdasarkan tujuan dari penelitian diatas, maka bentuk produk dari hasil penelitian ini adalah dalam bentuk buku panduan dalam permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini yang didalamnya memuat tentang permainan gambar pesan berantai dengan berbagai tipe anak usia dini dalam bermain. Produk yang digunakan diberi nama Buku Panduan Permainan Gambar Pesan Berantai AUD. Buku ini menjadi acuan dalam layanan pendidikan anak didik

Taman Kanak-kanak sehingga kegiatan belajar dan bermain anak mendapatkan pendampingan dan arahan secara efektif.

Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk membantu dalam mengembangkan sosial emosional anak dengan memahami, mengetahui serta melihat dampak langsung atas permainan yang dilakukan pada anak usia dini. Hal ini juga dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada para pendidik anak usia dini, khususnya pada tingkat Taman Kanak-kanak.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai bahan rujukan untuk pendidik dalam menambah pengetahuan tentang bagaimana pentingnya suatu permainan dilakukan pada anak usia dini dengan melihat karakteristik anak didik memasuki jenjang pendidikan dasar.
- b. Sekiranya dengan adanya penelitian ini dapat menggugah tenaga pendidik untuk lebih menambah wawasan tentang teknik metode permainan yang lebih menyenangkan untuk anak usia dini.
- c. Bagi sekolah, sebagai umpan balik terhadap kegiatan permainan yang akan dilakukan, lebih terstruktur dan sistimatis dalam pelaksanaannya.

TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA KONSEP

1. Pengertian Permainan Gambar Pesan Berantai

Kemampuan anak dalam bermain menentukan bagaimana anak-anak mengembangkan kemampuan dalam permainan yang berpengaruh pada interaksi sosial anak. Menurut Parten ada enam kategori perilaku anak dalam permainan yaitu 1) Perilaku Berdiam Diri, 2) Perilaku Penonton, 3) Permainan Sendirian, 4) Kegiatan Paralel, 5) Permainan Asosiatif, 6) Permainan Kooperatif (Beaty, 2013:134).

Perilaku anak dalam permainan menurut Parten tersebut dijelaskan sebagai berikut : Perilaku berdiam diri yaitu anak tidak terlibat dalam permainan sekitar dia, anak tetap di satu tempat, mengikuti guru, atau berkeliling. Perilaku penonton yaitu anak menghabiskan banyak waktu mengamati yang anak-anak lain sedang lakukan dan bahkan mungkin tidak bicara dengan mereka, tetapi tidak bergabung atau berinteraksi dengan mereka secara fisik. Permainan sendirian yaitu anak terlibat dalam kegiatan bermain, tetapi ia bermain sendiri dan tidak dengan anak lain atau mainan mereka. Kegiatan paralel yaitu anak bermain sendirian tetapi ia bermain di sebelah anak-anak lain dan sering kali menggunakan mainan atau material mereka. Permainan asosiatif yaitu anak bermain dengan anak-anak lainnya menggunakan material yang sama dan bahkan berbicara dengan mereka tetapi tidak mengikuti aturan kelompok. Permainan kooperatif yaitu anak bermain dalam kelompok yang di tata melakukan hal tertentu, dan yang anggotanya menjalankan peran berbeda.

Penjelasan perilaku anak dalam permainan menurut Parten menjelaskan bahwa tidak semua anak langsung tertarik dalam permainan atau langsung terlibat dalam permainan, dan tentunya anak-anak membutuhkan guru sebagai pendamping bagaimana berhubungan dan bermain dengan teman sebaya. Bantuan guru sangat istimewa dalam mengembangkan kemampuan anak dalam bermain, dari anak baru, anak pemalu, anak belum matang, ataupun anak dari keluarga yang bermasalah.

Untuk mengakses permainan kelompok pada anak dengan karakter anak yang beragam dalam permainan, dijelaskan pula oleh Istiadi, 2016: 15 bahwa ada tiga tipe anak dalam permainan yaitu 1) Anak yang Mudah, 2) Anak yang Perlu Pemanasan, dan 3) Anak yang Sulit.

Ketiga tipe anak tersebut oleh Istiadi dijelaskan sebagai berikut: 1) Anak yang mudah, biasanya penampilannya penuh keberanian dan terbuka. Mudah bergaul dengan anak yang baru dikenalnya, lincah dan banyak bicara. Tidak canggung dengan permainan baru, bahkan tergolong aktif. Walaupun demikian memiliki kelemahan relatif sulit dikendalikan dan bahkan membutuhkan pengamanan yang lebih karena menyukai tantangan yang beresiko. 2) Anak yang perlu pemanasan, tidak terlalu berani tidak pula penakut. Anak memerlukan waktu atau motivasi terlebih dahulu untuk menyesuaikan diri dengan permainan baru, perlu dorongan awal untuk mencoba sesuatu yang baru atau menghadapi tantangan. 3) Anak yang sulit, anak mudah diatur dan dikendalikan karena sangat tergantung pada orang tua, anak ini kerap membuat gemas, jengkel, sulit beradaptasi karena cenderung pemalu dan penakut bahkan

kemanapun orang tua pergi anak selalu ikut bahkan menyembunyikan wajahnya di sela-sela baju sang ibu.

Dari beragam tipe anak dalam permainan yang dijabarkan oleh Istiadi, penulis menyimpulkan bahwa anak dalam suatu permainan memerlukan bantuan dalam memulai kontak dengan anak lain sehingga semua anak memiliki akses ke dalam permainan, terlibat dalam permainan, bertahan dalam bermain bahkan dapat menyelesaikan konflik yang terjadi dalam permainan.

Kreasi dalam permainan anak tidak pernah berhenti, mulai dari permainan tradisional maupun permainan bergensi dengan menggunakan kecanggihan elektronik. Permainan tradisional di Indonesia sangat beragam mulai dari petak umpet, gobak sodor, egrang sampai permainan pesan berantai yang dimainkan dengan kelompok membuat suasana menjadi ramai, membantu anak berpikir cepat dan kreatif dalam bermain.

Pesan berantai salah satu permainan tradisional yang menasional dimainkan secara berkelompok bertujuan memperlihatkan proses terjadinya komunikasi dan perbedaan pemahaman akibat terjadinya kesalahpahaman komunikasi. Permainan pesan berantai dimainkan dengan aturan bermain dan kesepakatan dan dimainkan dengan membentuk kelompok dalam bermain.

Permainan dengan aturan (*games with rules*) umumnya sudah dapat dilakukan oleh anak usia 6-11 tahun. Dalam kegiatan bermain ini anak sudah memahami dan bersedia mematuhi aturan permainan. Aturan permainan pada awalnya diikuti oleh anak berdasarkan yang diajarkan orang lain. Lambat laun anak

memahami bahwa aturan itu dapat dan boleh diubah sesuai kesepakatan orang yang terlibat dalam permainan asalkan tidak menyimpang jauh dari aturan umum. (Tedjasaputra, 2001: 30)

Dan penggunaan gambar pada permainan pesan berantai sebagai pengembangan dari permainan agar lebih menarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu anak pada suatu hal dalam permainan.

Gambar adalah sebuah bentuk fungsi semiotik yang dapat dianggap sebagai separuh jalan antara permainan simbolik yang berfungsi untuk memberi kesenangan dan autotelisme dan citra mental dalam upaya meniru kenyataan. (Piaget, 2016:72)

Gambar menurut Ulva (Nizamia Andalusia Primary School : 2013) adalah hasil kegiatan yang dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan benda tajam ke benda lain dan memberi warna.

Pada permainan gambar pesan berantai diharapkan anak didik memiliki kosa kata yang dapat bertambah, pengalaman yang menarik dan menyenangkan, dan interaksi antar anak-anak terjalin baik.

2. Manfaat Permainan Gambar Pesan Berantai

Untuk mengembangkan pikiran rasa indah pada anak maka dituangkanlah bentuk gambar dalam menyeimbangkan otak dan kecintaan pada benda atau objek yang ada disekitarnya.

Manfaat sebuah gambar dijabarkan oleh Ulva (Nizamia Andalusia Primary School : 2013) yaitu :

- 1) Alat untuk mengutarakan (berekspresi) isi hati, pendapat maupun gagasannya.
- 2) Media bermain fantasi, imajinasi dan sekaligus sublimasi.
- 3) Stimulasi bentuk ketika lupa, atau untuk menumbuhkan gagasan baru.
- 4) Alat menjelaskan bentuk serta situasi.

Permainan akan terlihat menyenangkan ketika gambar yang disajikan memuaskan rasa ingin tahu pada anak dan mencakup rasa keindahan pada diri anak.

Dalam permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini, penggunaan gambar pada permainan pesan berantai dipaparkan oleh Kristiani (2015: 86) sebagai berikut:

- 1) Satu anak bertugas membuat gambar, sementara anak lain bertugas menebak gambarnya.
- 2) Hal yang ditebak bisa berupa kalimat yang dikenal misalnya judul lagu
- 3) Teman yang lain menebak maksud dari gambar tersebut
- 4) Memberikan apresiasi kepada yang berhasil menjawab dengan benar.

3. Prosedur Permainan Gambar Pesan Berantai

Peran orang dewasa dalam hal ini guru kelas sangat penting mengajarkan secara langsung apa yang akan dilakukan atau dipelajari sehingga anak memperoleh pengalaman belajar. Dalam permainan anak didik perlu memahami banyak hal diantaranya adalah cara bermain, aturan bermain, peralatan yang digunakan dan tempat dilaksanakan suatu

permainan. Guru berperan mengorganisir lingkungan bermain yang aman dan nyaman, mengatur efisiensi waktu, ruang yang representatif, dan bahan yang dibutuhkan dalam permainan.

Terkait hal tersebut Masnopal (2013: 141), mengatakan guru sebaiknya melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Memilih dan menyiapkan tempat/ruangan,
- 2) Menyediakan peralatan dan bahan untuk bermain,
- 3) Mengorganisasikan anak bermain,
- 4) Mengatur efektifitas waktu,
- 5) Membereskan tempat dan alat bermain.

Adapun teknis/prosedur pelaksanaan permainan gambar pesan berantai dikemukakan oleh Supriadi (2018)

- 1) Bagi peserta anda menjadi dua atau tiga kelompok
- 2) Tempatkan masing-masing kelompok berdiri berbanjar di ruang training
- 3) Panggil masing-masing satu orang paling pangkal dari kelompok untuk *melihat* dan menghafal teks pesan yang telah anda sediakan
- 4) Tingkat kesulitan teks pesan tergantung dari kemampuan peserta anda
- 5) Setelah ketiga peserta tersebut menghafal teks yang anda perlihatkan, lalu mereka membisikkan ke peserta lain dalam kelompoknya, sampai pesan itu berakhir pada peserta paling ujung dari kelompok tersebut dengan mencatatkan pada selembar kertas pesan yang dia terima tadi.

- 6) Pelatih memanggil peserta paling akhir tersebut, secara bergantian membacakan pesan terakhir yang dia terima dan telah dicatatnya tadi
- 7) Pelatih mengamati proses permainan jika ada yang berbuat curang dan memberikan penilaian yang didasarkan pada hasil akhir komunikasi berantai tersebut.

Teknis/prosedur pelaksanaan permainan pesan berantai juga dipaparkan oleh Kristiani(2015: 89) sebagai berikut:

- 1) Wasit membuat rangkaian kalimat yang terdiri atas beberapa kata
- 2) Wasit membisikkan kalimat kepada peserta pertama
- 3) Kalimat yang dibisikkan tidak boleh terdengar oleh peserta lain
- 4) Peserta pertama meneruskan pesan kepada peserta kedua, dan seterusnya sampai peserta terakhir
- 5) Peserta terakhir harus melaporkan isi kalimat kepada wasit
- 6) Jika ternyata keliru harus mencari siapa yang pertama membuat kalimat menjadi salah
- 7) Peserta yang berbuat salah harus dihukum dan di suruh untuk bernyanyi, berpuisi atau berjoget.

Dari penjabaran mengenai permainan gambar pesan berantai dapat disimpulkan bahwa permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini khususnya bagi anak didik di Taman

Kanak-kanak adalah sebuah permainan yang merupakan alat bagi pengembangan sosial anak-anak. Permainan mendorong interaksi sosial, menghidupkan rasa dan mengembangkan pikiran pada anak yang disajikan melalui gambar sehingga terjadi komunikasi yang tentu mempengaruhi kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman dan lingkungan bermainnya.

Metode Penelitian

Pendekatan dan Jenis Penelitian Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan (*Research and Development : R & D*) dengan mendeskripsikan proses pengembangan dan produk yang dihasilkan. Penelitian digunakan berkaitan dengan tujuan penelitian pengembangan tersebut adalah pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Developmen, Implementation, and Evaluations*). Model penelitian telah menghasilkan produk permainan gambar pesan berantai anak usia dini dan telah melalui pengujian keefektifan produk tersebut.

Lokasi dan Subjek Penelitian

Lokasi penelitian telah dilakukan di PAUD Aisyiyah yang ada di Kota Makassar yaitu Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar, Jalan Tamalate I No.74. Subjek penelitian ini adalah anak didik kelompok B yang berjumlah 20 orang yaitu anak didik usia 5-6 tahun dengan 1 orang guru.

Deskripsi Fokus

Guna menghindari penafsiran yang keliru dari pembaca terhadap fokus penelitian sebagaimana yang telah ditegaskan sebelumnya, maka dipandang perlu untuk mendiskripsikan secara operasional analisis gambaran kebutuhan permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini.

Analisis kebutuhan pada permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini pada kelompok B Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar adalah sebagai berikut :

1. Permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini merupakan program pengembangan permainan pesan berantai dengan:
 - a. Menggunakan gambar
 - b. Menggunakan gambar dan kata
 - c. Menggunakan gambar dan kalimat
2. Permainan gambar pesan berantai mengurai karakteristik/tipe anak dalam bermain dengan membentuk kelompok dalam permainan, mengurai sikap aspek sosial anak berupa kerjasama, antri menunggu giliran, mematuhi aturan bermain, dan berkomunikasi dengan baik.

A. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Lembar validasi

Lembar validasi ini digunakan sebagai pedoman dan masukan untuk memperoleh penilaian dan masukan dari ahli terhadap pengembangan keterampilan sosial berbasis permainan tradisional anak usia dini. Lembar validasi ini terdiri dari beberapa aspek penilaian mencakup aspek konten/isi bahasa dan desain. Data yang diperoleh melalui instrument ini merupakan data untuk

menetapkan tingkat validitas pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini. Lembar penilaian juga diberikan kolom komentar diharapkan bisa memperbaiki pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini. Lembar validasi meliputi buku panduan, lembar penilaian perkembangan anak, angket respon guru, lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran serta contoh rancangan media pembelajaran yang akan digunakan.

2. Lembar Penilaian Perkembangan Anak (LPPA)

Lembar pengamatan perkembangan anak digunakan dalam menilai dan mengukur perubahan sikap dan perilaku anak usia dini dalam hal mengembangkan aspek sosial anak dalam bermain. Sehingga ini dijadikan sebagai instrumen dalam mengukur keefektifan dari pengembangan permainan gambar pesan berantai untuk mengembangkan nilai-nilai aspek sosial anak.

3. Angket Respon Guru (ARG)

Dalam penelitian ini instrument angket guru digunakan untuk mengetahui bagaimana respon guru terhadap panduan permainan gambar pesan berantai, serta dijadikan sebagai analisis kebutuhan dalam penerapan permainan gambar pesan berantai anak usia dini. Angket respon guru berisikan tanggapan guru kelompok B, Ibu Marlina, S.Pd terhadap kegiatan pengembangan permainan gambar pesan berantai yang dilakukan yang berisikan 15 butir pertanyaan seputar kegiatan permainan gambar pesan berantai

pada anak Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar.

4. Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran (LPPP)

Lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran digunakan untuk mengukur kemampuan guru dalam menerapkan permainan gambar pesan berantai pada anak didik untuk mengembangkan aspek sosial anak.

Lembar pengamatan pengelolaan kelas berisikan kemampuan guru terhadap pengelolaan kelas, bagaimana pengelolaan permainan gambar pesan berantai berjalan terstruktur dan sistimatis, keberhasilan guru menumbuhkan interaksi anak dengan berbagai tipe anak dalam kelompok.

5. Lembar Validasi Pembelajaran

Lembar validasi pembelajaran ini digunakan untuk mendapatkan pembelajaran valid, yang dan nantinya digunakan guru dalam menerapkan permainan gambar pesan berantai dalam pembelajaran, yang mana lembar validasi ini terdiri atas Buku Panduan Permainan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM) dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), dilengkapi dengan penilaian dan contoh media gambar yang digunakan.

Teknik Pengumpulan Data

- a. **Observasi,** Observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung objek datanya. Dalam penelitian ini, observasi yang dilakukan terdiri dari

observasi awal dan observasi selama pelaksanaan uji coba implementasi perangkat pembelajaran.

- b. **Wawancara** Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan guru untuk membahas temuan-temuan berdasarkan hasil observasi awal sekaligus untuk mengkaji lebih jauh tentang permasalahan pembelajaran yang selama ini dialami guru di kelas. Waktu pelaksanaan wawancara dilakukan diluar jam pelajaran agar pelaksanaan wawancara tidak mengganggu proses pembelajaran.

- c. **Kuesioner/Angket,** Cara mengumpulkan data respon guru yakni dengan menggunakan instrument angket respon guru yang diberikan kepada seluruh guru (guru model dan observer) yang terlibat dalam penelitian ini setelah selesai pelaksanaan pembelajaran. Angket yang diberikan bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai tanggapan guru terhadap seluruh komponen pembelajaran. Respon guru juga sekaligus menjadikan ukuran tentang menarik tidaknya komponen pembelajaran yang dikembangkan.

- d. **Dokumentasi,** Dokumentasi penelitian ini merupakan sumber data yang dibutuhkan berupa rencana kegiatan harian, foto kegiatan pembelajaran dan berbagai bahan tertulis lain yang diperlukan dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pelaksanaan produk permainan gambar pesan berantai bagi anak usia dini dilakukan dengan cara analisis data kualitatif dan analisis kuantitatif.

Tabel 3.1. Teknik Analisis Data dengan Tahap Model ADDIE

Tahap Model ADDIE	Teknik Analisis Data
Analysis (Analisis)	Kualitatif
Design (Desain)	Kualitatif
Development (Pengembangan)	Kualitatif dan Kuantitatif
Implementation (Penerapan)	Kualitatif dan Kuantitatif
Evaluation (Evaluasi)	Kualitatif

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang dilakukan untuk mendapatkan permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini yang baik digunakan yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sesuai dengan kebutuhan sekolah atau guru kelas dalam pelaksanaannya berdasarkan pengelompokan data yang sesuai dengan jenis datanya. Berikut adalah penjelasan analisis data dari masing-masing instrument.

Hasil Penelitian

Untuk mendapatkan hasil metode permainan gambar pesan berantai bagi anak Taman Kanak-kanak kelompok B yang telah dirancang sebelumnya, maka dilakukan validasi isi dan validasi empirik.

a. Hasil Validasi Isi

Validasi isi dilakukan dua (2) orang ahli/pakar merupakan kegiatan penilaian para ahli terhadap produk awal buku panduan yang telah dibuat. Para ahli diminta untuk memvalidasi semua perangkat yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Rancangan pengembangan metode permainan gambar pesan berantai anak usia dini merupakan hasil rancangan

yang bersifat sementara yang akan dinilai oleh validator, hasil penilaian yang diperoleh kemudian dijadikan dasar untuk memperbaiki rancangan pengembangan permainan selanjutnya.

Instrumen yang dibuat untuk mengetahui tingkat perkembangan permainan gambar pesan berantai anak usia dini melalui pengamatan ketika anak melakukan aktifitas permainan di dalam kelas dan untuk mengetahui pemahaman guru dalam memberikan arahan bermain kepada anak.

Dari instrument terhadap produk buku panduan beberapa saran yang disampaikan oleh validator Usman Bafadal bahwa “tetap melengkapi buku panduan dengan RPPM dan RPPH, memuat gambar yang menarik minat anak didik, dan jenis serta cara permainan anak harus mempertimbangkan tahapan perkembangan anak”.

Pada lembar validasi terhadap Lembar Penilaian Perkembangan Anak, terhadap skala penilaian yang digunakan, Usman Bafadal memberikan gambaran bahwa “kriteria BSH dan BSB harus dibuat lebih operasional agar bias mengukur apa yang seharusnya akan diukur pada anak dalam suatu permainan gambar pesan berantai”.

Format yang digunakan dalam pengembangan permainan gambar pesan berantai untuk menilai perkembangan aspek sosial anak berdasarkan indikator yang ingin dicapai, yaitu nilai-nilai positif berupa sabar menunggu giliran, kerja sama, mematuhi aturan permainan dan berkomunikasi baik dengan temannya.

Untuk mendapatkan perangkat yang valid perlu dilakukan validasi. Proses rangkaian validasi dilaksanakan selama 3 minggu dan untuk melihat kelayakan pengembangan permainan gambar pesan berantai.

Validator tersebut memberikan penilaian yang akan dijadikan sebagai acuan dalam merevisi pengembangan metode permainan gambar pesan berantai anak usia dini yang akan dikembangkan.

Adapun uji validitas isi terhadap metode pengembangan permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini yang telah dirancang adalah sebagai berikut:

Pelaksanaan penelitian Pengembangan Metode Permainan Gambar Pesan Berantai pada Anak Usia Dini ditinjau dari beberapa analisis data. Data tersebut menentukan bahwa penelitian pengembangan permainan gambar pesan berantai yang dilakukan berjalan efektif atau tidak. Berikut penjabarannya:

1) Analisis Perkembangan Kemampuan Anak Didik

Sesuai dengan apa yang dijelaskan pada Bab III bahwa perkembangan kemampuan anak didik jika mencapai 70% dapat dikatakan telah memenuhi kriteria karena berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil analisis pada penelitian ini dilihat dari enam kali pertemuan selama tiga pekan berturut-turut. Hal ini dilakukan untuk mencari hasil rata-rata persentase perkembangan kemampuan bermain anak didik. Hasil analisis perkembangan kemampuan anak didik dalam bermain dengan berbagai tipe anak didik dan sesuai dengan indikator yang diharapkan berupa nilai-nilai positif berupa sabar menunggu giliran, kerja sama, mematuhi aturan permainan dan berkomunikasi baik dengan temannya pada penelitian ini menunjukkan rata-rata persentase 72%. Maka melalui analisis ini kemampuan anak melalui permainan gambar pesan berantai pada kelompok B TK Aisyiyah

II Perumnas Kota Makassar telah memenuhi kriteria perkembangan dan berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

2) Analisis data Angket Respon Guru (ARG)

Analisis data ARG merupakan pemerolehan data dari seorang guru pada instrumen yang telah divalidasi berupa 15 butir pertanyaan. Angket respon guru berisikan penilaian tentang penelitian pengembangan metode permainan gambar pesan berantai. Dari hasil analisis data menunjukkan bahwa adanya respon positif yang diberikan guru terhadap pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini dengan persentase akhir 93.3%

3) Hasil Analisis Kemampuan Anak

Analisis kemampuan anak pada permainan gambar pesan berantai dapat dilihat dari data lembar penilaian kemampuan anak.

Pada minggu pertama dilakukan 2 kali pertemuan untuk satu kelompok, pada minggu kedua juga 2 kali pertemuan bermain dengan dua kelompok dan pada minggu ketiga bermain dengan tiga kelompok. Seluruh kegiatan dilaksanakan dengan menggunakan tema 'Kebutuhanku'.

Berikut hasil analisis pertemuan pertama sampai keenam pada kegiatan permainan gambar pesan berantai anak usia dini tema 'Kebutuhanku' dengan 3 subtema 'makanan', 'minuman', dan 'pakaian'.

a) Pertemuan Pertama

Permainan gambar pesan berantai pada pertemuan pertama semester I, minggu ke 7, hari pertama dengan tema kebutuhanku, sub tema makanan dan sub-sub tema makanan pokok

pada kelompok B, setelah diawali dengan kegiatan pembuka kemudian masuk pada kegiatan inti dimana anak diperkenalkan tentang permainan gambar pesan berantai yang akan dimainkan.

Pada kegiatan awal, dimulai dengan permainan gambar pesan berantai satu kelompok gambar, anak didik masih kaku dalam bermain, arena bermain masih dengan mengarahkan anak dengan seksama. Selanjutnya membentuk kelompok untuk memainkan permainan gambar pesan berantai gambar dan kata dan selanjutnya permainan gambar pesan berantai satu kelompok untuk gambar dan kalimat.

Pada permainan pertama dari hasil pantauan, wawancara serta penilaian guru kelas dapat terlihat bahwa 2 anak yang menunjukkan kemampuan 'berkembang sangat baik', dimana bila anak sudah dapat melakukan secara mandiri dan dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.

Dari indikator yang diharapkan pada permainan gambar pesan berantai untuk kegiatan menggunakan gambar dan kalimat adalah dimana ananda 'RHH' dan 'ASA' dapat memposisikan dirinya ketika permainan dimulai, yaitu mudah bekerjasama, tenang menunggu giliran, memahami aturan bermain dan dapat berkomunikasi dengan baik. Terdapat 13 anak didik pada kemampuan 'mulai berkembang', dikatakan demikian

karena anak dalam melakukan kegiatan permainan gambar pesan berantai masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru, sehingga rata-rata anak masih dalam tahap menyesuaikan diri dengan permainan yang dilakukan. Persentase rata-rata 2.3 dengan kategori cukup pada pertemuan pertama dari seluruh anak didik dari semua aspek yang diinginkan sebesar 57,5%.

b) Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua minggu ke - 7 tema kebutuhanku, sub tema makanan dengan sub-sub tema alat-alat makan. Pertemuan kedua masih diisi dengan permainan gambar pesan berantai satu kelompok. Mengulang kembali permainan gambar pesan berantai pertemuan pertama yang diharapkan anak didik sudah dapat bermain lebih baik lagi.

Pada Pertemuan kedua kegiatan permainan gambar pesan berantai satu kelompok; gambar, gambar dan kata, gambar dan kalimat, dari hasil pengamatan permainan yang dilakukan oleh guru kelas maka persentase rata-rata 2.4 dengan kategori cukup, 6 anak didik 'berkembang sesuai harapan' dimana anak didik sudah dapat melakukan permainan dengan mandiri tanpa harus diingatkan oleh guru dan pada pertemuan kedua dari seluruh anak didik dari indikator yang diharapkan sebesar 60% yang berarti bahwa ada peningkatan 2.5% dalam permainan walaupun belum signifikan. (lampiran halaman 133).

c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga minggu ke-8 hari pertama, tema kebutuhanku sub tema minuman dengan sub-sub tema jenis minuman. Pertemuan ketiga memasuki permainan dua kelompok yaitu permainan dua kelompok dengan gambar, dua kelompok dengan gambar dan kata dan permainan dua kelompok dengan gambar dan kalimat. Masing-masing kegiatan memiliki tantangan tersendiri. Dua kelompok yang bermain akan lebih berinteraksi dan akan menghasilkan permainan yang menantang antar kelompok, masing-masing anak akan mewakili kelompoknya sehingga permainan akan lebih menarik. Walaupun hasil bermain berdasarkan kelompok tapi penilaian berdasarkan individu setiap anak dalam pencapaian indikator yang diharapkan.

Dari hasil penilaian pada pertemuan ketiga pada permainan yang menggunakan gambar dan kalimat terdapat 2 anak pada kategori 'Belum Berkembang' masih memerlukan bantuan guru, 8 anak didik dalam kategori 'Mulai Berkembang' masih dengan memerlukan bantuan dan diingatkan oleh guru, 6 anak kategori 'Berkembang Sesuai Harapan' dimana anak sudah mandiri tanpa harus diingatkan oleh guru dan 4 anak kategori 'Berkembang Sangat Baik' dimana sudah dapat melakukan permainan secara mandiri dan

dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator. Dengan persentase rata-rata 2.5 dengan kategori cukup dengan persentase keseluruhan aspek 65%, naik 5% dari pertemuan sebelumnya (lampiran halaman 134)

d) Pertemuan keempat

Pertemuan keempat minggu ke-8 hari kedua, masih dengan tema kebutuhanku, sub tema minuman dengan sub-sub tema manfaat minuman. Pertemuan masih dengan permainan dua kelompok. Pembagian kelompok tidak lagi sama dengan kelompok sebelumnya. Diharapkan bahwa anak bisa berinteraksi dengan siapapun yang menjadi kelompoknya.

Dari hasil permainan dua kelompok menggunakan gambar, terlihat anak sudah dapat bermain maksimal, ini nampak dari skala penilaian 'Belum Berkembang' 0 anak didik, 'Mulai Berkembang' 7 anak didik, 'Berkembang Sesuai Harapan' 9 anak didik, 'Berkembang Sangat Baik' 4 anak didik.

Pada permainan dua kelompok menggunakan gambar dan kata, skala penilaian bermain anak dengan 'Belum berkembang' 0 anak didik, 'Mulai Berkembang' 5 anak didik, 'Berkembang Sesuai Harapan' 10 anak didik, dan 'Berkembang Sangat Baik' 5 anak didik (lampiran halaman 135)

Kemudian pada permainan dua kelompok menggunakan gambar dan kalimat, ananda AFS kembali pada skala 'Belum

Berkembang' disebabkan ananda AFS masih kesulitan dengan penggunaan kalimat yang digunakan pada permainan tersebut.

e) Pertemuan kelima

Pertemuan kelima minggu ke- 9 hari pertama, masih dengan tema kebutuhanku, sub tema pakaian dengan sub-sub tema manfaat pakaian. Pada pertemuan kelima permainan meningkat dengan menggunakan 3 kelompok dan satu kelompok dibentuk sebagai juri permainan bersama guru kelas.

Permainan dengan tiga kelompok semakin menarik karena semua anak atau 20 anak didik terlibat dalam permainan, 15 anak dibagi 3 kelompok dan 5 anak menjadi kelompok juri. Kelompok juri dibentuk untuk mengawasi dan menilai teman dalam bermain.

Suasana kelas menjadi riuh dengan gelak tawa anak dalam bermain. Anak lebih rileks dan bersemangat. Dapat dilihat dari skala permainan yang semakin mendekati skala 'Berkembang Sesuai Harapan' dan 'Berkembang Sangat Baik', walaupun pada permainan dengan menggunakan gambar dan kalimat ada penurunan skala penilaian tapi menunjukkan bahwa kemampuan anak dalam bermain meningkat 11% dari awal pada pertemuan pertama. Rata-rata 3.4 kategori tinggi dengan persentase keseluruhan 85%, di mana 9 anak didik 'Berkembang Sangat Baik' (lampiran halaman 136)

f) Pertemuan keenam

Pertemuan keenam minggu ke - 9 hari kedua masih dengan tema kebutuhanku, sub tema pakaian dengan sub-sub tema seragam sekolah. Pada pertemuan keenam ini, permainan lebih tertib dan kondusif, anak didik sudah memiliki kepercayaan diri dalam bermain permainan gambar pesan berantai, dari hasil pengamatan dan penilaian guru didapatkan kreativitas anak berkembang maksimal, saling menghargai dan menampakkan keinginan masing-masing kelompok menjadi yang terbaik.

Hasil penilaian dan pengamatan guru menunjukkan bahwa pada permainan menggunakan gambar dan permainan menggunakan gambar dan kata mengalami penilaian yang cukup bagus yaitu 'Berkembang Sesuai Harapan' dengan 5 anak didik dan 'Berkembang Sangat Baik' dengan 15 anak didik, sementara pada permainan menggunakan gambar dan kalimat, 'Mulai Berkembang' 1 anak didik, 'Berkembang Sesuai Harapan' 6 anak didik, dan 'Berkembang Sangat Baik' dengan 13 anak didik. Secara keseluruhan permainan baik itu dengan menggunakan gambar saja, gambar dan kata maupun gambar dan kalimat secara keseluruhan nilai rata-rata 3.6 dengan persentase pertemuan keenam 90% (lampiran halaman 137).

Dari pertemuan pertama sampai keenam dari hasil penilaian dan pengamatan dapat disimpulkan bahwa

pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini yang dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar yaitu pengembangan permainan menggunakan gambar, menggunakan gambar dan kata serta menggunakan gambar dan kalimat berhasil dengan kategori tinggi yakni nilai rata-rata 2.9 dengan persentase akumulatif pertemuan pertama sampai keenam dengan 72% (lampiran halaman 138).

B. Pembahasan Penelitian

Bagian ini akan membahas kajian hasil penelitian tentang (1) bentuk pelaksanaan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar; (2) proses pengembangan yang digunakan dalam metode permainan gambar pesan berantai anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar; (3) hasil pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar.

1. Bentuk Pelaksanaan Metode Permainan Gambar Pesan Berantai Anak di Taman Kanak-kanak II Aisyiyah Perumnas Makassar

Pengembangan ini dilaksanakan di Taman Kanak-kanak (TK) Aisyiyah II Perumnas Panakkukang Kota Makassar dengan berdasarkan observasi awal pada bulan April 2018, berupa pelaksanaan permainan pesan berantai masih dilakukan secara spontan dan sederhana, belum menggunakan buku panduan yang sistematis dan terstruktur.

2. Proses pengembangan yang digunakan dalam metode permainan gambar pesan berantai anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar

Produk yang dikembangkan harus memenuhi prinsip-prinsip suatu permainan berupa permainan bersifat mendidik, mengembangkan sikap aktif pada anak, menimbulkan kepuasan, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil pengembangan dan uji coba produk diperoleh bahwa hasil pelaksanaan dengan menggunakan buku panduan untuk peningkatan aspek sosial anak berupa penerapan nilai-nilai positif dalam permainan memberikan pengetahuan baru mengenai kemampuan anak bermain dengan anak lainnya.

Buku panduan permainan gambar pesan berantai didesain untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak dalam suatu kelompok. Anak didik secara kelompok mengkonstruksi dirinya melalui aktifitas bermain seperti sabar dan siap menerima informasi yang diberikan dan mampu memberikan informasi kepada kelompok dengan baik dan benar. Hal ini pula dijabarkan oleh Istiadi (2016:353) bahwa “Menginjak usia 6 tahun, umumnya anak duduk di TK B, anak semakin menyenangi model permainan yang menggunakan aturan-aturan tertentu bersama kelompoknya. Saat ini, anak sudah mulai tertarik untuk mengenal disiplin.”

Secara keseluruhan proses pengembangan permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar dapat dikatakan efisien. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa pengembangan produk berupa buku

panduan permainan gambar pesan berantai berjalan dengan baik dan menyenangkan.

3. Hasil pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumanas Makassar.

Berdasarkan hasil pengembangan, diperoleh hasil produk buku panduan permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini yang digunakan untuk meningkatkan aspek sosial anak berupa terbentuknya nilai-nilai positif pada anak..Dalam hal ini buku panduan permainan gambar pesan berantai dapat berguna bagi guru sebagai panduan dalam permainan pesan berantai yang direncanakan.

Pada penggunaan buku panduan permainan gambar pesan berantai guru dituntut untuk dapat menerapkan permainan yang berorientasi pada keaktifan anak didik.Oleh karena itu peran guru berubah dari sumber belajar menjadi fasilitator, guru bertugas untuk memberikan instuksi bagaimana kerjasama, antri menunggu giliran, mematuhi aturan bermain dan berkomunikasi dengan baik. Dan anak didik dituntut untuk mampu dan mandiri menjadi anak yang dapat bekerjasama dengan kelompok bahkan dengan kelompok lain. Seperti yang dikatakan oleh Beaty (2013:145) bahwa “Saat anak-anak bermain bersama dalam sebuah kelompok menggunakan material sama untuk tujuan sama atau melakukan permainan simulasi dengan tema sama, kita katakan mereka terlibat dalam permainan kelompok atau kooperatif.”

Meskipun pengembangan penelitian ini hanya melihat satu aspek yakni aspek sosial pada anak didik, akan

tetapi tidak mengurangi nilai bahwa permainan gambar pesan berantai anak usia dini adalah salah satu inovasi alternatif sebagai panduan yang baik dan berperan penting untuk digunakan dalam suatu materi pembelajaran dalam permainan.

Pengembangan metode permainan gambar pesan berantai dikembangkan secara sistimatis melalui beberapa tahapan dalam bermain yang mengacu pada model ADDIE, yakni Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluations*) sehingga tercipta metode permainan yang valid, praktis, efektif dan dapat diterapkan untuk memenuhi kebutuhan guru dan anak didik.

Penutup

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan, dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Gambaran kebutuhan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar yaitu berdasarkan observasi awal dan wawancara tingkat menunjukkan bahwa guru membutuhkan buku panduan agar permainan lebih menarik yang disusun secara sistimatis dan terstruktur dengan hasil yang maksimal serta anak didik membutuhkan variasi permainan yang dapat menumbuhkan aspek sosial anak berupa pencapaian beberapa indikator; kerjasama, antri menunggu giliran, mematuhi aturan bermain dan berkomunikasi dengan baik.

- Pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini dilakukan dengan variasi permainan yang menggunakan gambar sebagai pengembangan permainan pesan berantai dengan karakteristik/tipe anak yang berbeda, dilakukan secara berkelompok dan menghasilkan permainan yang baik dan jugadengan hasil yang maksimal.
2. Proses pengembangan yang digunakan dalam metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas yaitu di awal penyusunan buku panduan, membuat, memvalidasi instrument dan lembar validasi oleh validator.
 - Buku Panduan dengan judul 'Permainan Gambar Pesan Berantai pada Anak Usia Dini' berisikan tujuan, format panduan, isi buku panduan berupa langkah-langkah pelaksanaan permainan, format penilaian, RPPM, RPPH, dan contoh media permainan.
 3. Hasil pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak di Taman Kanak-kanak Aisyiyah II Perumnas Makassar menunjukkan bahwa pengembangan metode permainan dengan melihat validasi oleh dua ahli dan hasil yang didapatkan pada penelitian ini rata-rata tiap aspek dinyatakan 'valid'.
- Hasil analisis pengembangan permainan gambar pesan berantai menggunakan gambar, menggunakan gambar dan kata, serta dari akumulatif pertemuan pertama sampai keenam dengan 72% yang telah memenuhi kriteria dengan kategori tinggi. Selain itu respon guru menunjukkan presentase 93.5%. Sehingga dari analisis data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan metode permainan gambar pesan berantai pada anak usia dini dinyatakan 'efektif' untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- Anwar, Sutoyo. 2009. *Pemahaman Individu, Observasi, Checklist, Interviu, Kuisioner dan Sosiometri*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggreni, Made Ayu. 2014. *Metode Bermain Untuk Mengembangkan Kecerdasan Anak Usia Dini*. (online), Vol. 10 No.18 (<http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal>), Diakses 13 Mei 2018)
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)*. Jakarta : DIVA Press
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Hastuti, Eko Widhi & K Lidya Ersta. 2018. *Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Bermain Pesan Berantai*. (online) Vol.2 No.2 <http://ejurnal.unisri.ac.id>

[/index.php/jpaud](#). Diakses 13 Mei 2018

- Istiadi, Irawati. 2016. *Mendidik Dengan Cinta*. Yogyakarta: Pro-U Media
- Jamaris, Martini. 2010. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Yayasan Penamas Murni.
- Khasanah, Ismatul., Prasetyo, Agung., Rakhmawati, Ellya.. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini, (online), Vol. 1 No.1 <http://dx.doi.org/10.26877/paudia.v1i1.261>, Diakses 27 Mei 2018
- Kristiani, Dian. 2014. *Ensiklopedia Negeriku: Permainan Tradisional*. PT. Buana Ilmu Populer.
- Masnipal. 2013. *Siapa Menjadi Guru dan Pengelola PAUD Profesional*. Penerbit PT. Elex Media komputindo Kompas Gramedia
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. (<http://staff.uny.ac.id>. Diakses 20 Juni 2018)
- Musfiroh Tadkiroatun. 2014. *Bermain dan Permainan Anak: Teori dan Konsep Bermain*. Badan Penerbit Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Cerdas Melalui Bermain*. Jakarta: Grasindo.
- Mutmainnah, Budi Astuti, dan Arumi Savitri F. 2016. *Pelatihan Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak*. Vol. 5 No. 2. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpa/article>. Diakses 12 November 2018.
- Piaget, Jean. 2016. *Psikologi Anak: The Psychology of the Child*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Roopnarine, Jaipaul L. & Johnson, James E. 2011. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Rahmawati. 2013. *Peningkatan Kemampuan Berbahasa Anak Melalui Permainan Kartu Pesan Berantai Di PAUD Melati Kota Padang*, (online), Vol. 1 No.1 Spektrum PLS. Diakses 13 Mei 2018.
- Samuelsson, Ingrid Pramling & Carlsson, Maj Asplund. 2008. *The Playing Learning Child: Towards a pedagogy of early childhood*, (online), Vol. 52, No. 6,

(<http://www.tandfonline.com/loi/csje20>, Diakses 27 Mei 2018).

Matematikan dalam mengembangkan Karakter Guru dan Siswa. Yogyakarta.

- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi. 2018. *Pesan Berantai*. andragogi.com. Diakses 28 Mei 2018
- Triharsono Agung, 2013. *Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak Usia Dini*. Penerbit Andi Yogyakarta
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Main dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Grasindo
- Ulva. 2013. *Manfaat Gambar dan Menggambar bagi Anak Usia Dini*. Parenting, Nizamia Andalusia Primary School. Diakses 27 April 2018
- Wijana, Widarmi D. 2014. *Kurikulum PAUD: Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Badan Penerbit Universitas Terbuka
- Wahyudi, Agus Budi. 2011. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Qinant
- Wulandari, L., & Waryanto, N. 2012. *Pemanfaatan Cabri 3d Dalam Media Interaktif. Prosiding Kontribusi Pendidikan*
- Zaini, Ahmad. 2015. *Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagian Anak Usia Dini*. (online), Vol. 3 No. 1, (<http://dx.doi.org/10.21043/thufula.v3i1>, Diakses 25 Mei 2018)